



Aprimoramentos de Gameplay



O que determina a qualidade de um jogo digital?

De acordo com FABRICATORE (2007), um bom produto é aquele que satisfaz as necessidades, preferências e expectativas dos clientes. No caso dos videogames, isso resulta na importância central das preferências dos jogadores. As opiniões e julgamentos relevantes dos jogadores sempre se originam da experiência de jogo (jogabilidade).

Independentemente do conteúdo específico do jogo, durante a partida, o jogador interage com um universo virtual, que recebe as entradas do jogador e responde alterando seu status. As informações sobre o resultado da interação são então transmitidas aos jogadores e, eventualmente, reunidas e usadas por eles para decidir o que fazer a seguir. Esse ciclo é repetido iterativamente, até que o jogador ganhe ou perca o jogo, ou simplesmente decida suspender temporariamente sua sessão de jogo.

Por mais frio que possa parecer, esse ciclo interativo essencial é (ou deveria ser) a fonte de diversão. Caso os designers de jogos falhem, será a fonte de decepção, frustração e negatividade dos jogadores.

A partir desse contexto, de acordo com FABRICATORE (2007), uma gameplay ruim prejudica o desempenho dos jogadores e a sua capacidade de entender o jogo e/ou controlá-lo, afetando seriamente o jogo e sua experiência. No entanto, não é a gameplay que chama a atenção dos jogadores em um primeiro momento. Quando solicitados a descrever e julgar um videogame, às vezes os jogadores analisam o contexto do jogo. Nesses casos, eles geralmente se concentram em focar especialmente

sobre "o que você tem que fazer", ou seja, os objetivos do jogo, demonstrando assim mais interesse por aspectos funcionais do que pelos aspectos estéticos do contexto.

No entanto, na maioria das vezes, o foco da análise dos jogadores é definido no "o que você pode fazer", ou seja, a gameplay do jogo. Em muitos casos, os jogadores negligenciam o contexto e até os próprios objetivos do jogo, para focar nas atividades que podem ser realizadas para obter o êxito proposto. Portanto, a jogabilidade é o foco principal da atenção dos jogadores quando se trata de julgar um jogo.

De acordo com a opinião dos jogadores, falhas em elementos funcionais de um jogo não podem ser equilibradas por qualquer aspecto não funcional do design, já que um contexto de jogo muito bom não pode sustentar a motivação se as atividades de jogo forem mal projetadas.

1. Análise de narrativas

As pessoas vivem de histórias. As histórias compõem a nossa realidade. Essas histórias e narrativas nos ajudam a formar nossas próprias ideias sobre o mundo e as sociedades em que vivemos. E com base nisso, os videogames usam a narrativa para criar uma experiência totalmente imersiva para o jogador (ARRUDA, 2014).

A narrativa de um videogame é importante porque ajuda o jogador a se sentir mais envolvido e mais imerso no jogo. Dá significado a tudo no jogo e ajuda o jogador a entender o que precisa fazer. A vantagem dos videogames é que, ao contrário de outros tipos de narrativa, o jogador faz parte da história. O jogador vive toda a experiência, e compartilha os sucessos e contratempos do personagem principal (WIBBU, 2017).

Nos videogames, as histórias costumam ser contadas de duas formas: por meio de vídeos e por meio de animações. As histórias são apoiadas pelo

diálogo e pelas ações do jogador. São todos esses elementos que compõem a narrativa nos videogames.



E, como qualquer boa história, a narrativa nos videogames inclui personagens principais e secundários.

1.1. Jogos de RPG

Nesse tipo de videogame, a história é o ponto focal. Os jogadores precisam resolver mistérios e progredir conforme a história evolui. Jogos como The Legend of Zelda ou Fallout integram a narrativa e a jogabilidade de forma brilhante.

1.2 Jogos de aventura

Esse tipo de jogo dá ao jogador muito mais liberdade para explorar. Existem uma ou mais histórias principais, mas o jogador tem a liberdade de criar suas próprias "mini-histórias". Normalmente são histórias em que o jogador precisa resolver quebra-cabeças ou completar desafios para progredir.

1.3 Jogos de plataforma

Nesse tipo de jogo, a narrativa não é tão óbvia. Há uma história e um objetivo a ser alcançado ou uma missão a ser concluída, mas há uma ênfase muito maior na habilidade do jogador para progredir no jogo. Em muitos jogos, como Super Mario Bros ou Mario 64, o personagem e sua personalidade são os principais elementos da narrativa.

Assim como filmes, livros, músicas e histórias em quadrinhos, os videogames são uma forma de contar histórias e é de suma importância avaliar esse recurso que deve ser integrado em nossos projetos com muito cuidado.

2. Análise de personagens

Quando falamos em criar um personagem em um jogo, geralmente estamos falando de caracterização, que é tudo o que se pode observar em personagem: como ele se parece, como soa, como se move, como se veste, inteligência, atitude, carreira e assim por diante.

O caráter, por outro lado, refere-se ao que está por baixo — o coração humano, a natureza essencial. Lembre-se das duas coisas que você está tentando fazer com um personagem: criar um personagem agradável e interessante que o jogador queira adotar em sua vida nas próximas semanas ou meses e criar um personagem que será diferente e memorável para ajudá-lo a resolver o problema ou o desafio proposto em seu jogo.

A partir desse contexto, segundo MERETZKY (2001), é de suma importância compreender a distinção entre personagens do jogador, ou PCs, que são personagens sob o controle direto do jogador, e personagens não-jogadores, ou NPCs, que são todos os personagens controlados por computador no jogo. O principal objetivo desta palestra será abordar os PCs. Em segundo lugar, dentro da categoria de PCs, será a distinção entre ponto de vista de primeira pessoa e ponto de vista de terceira pessoa.

Em um jogo em primeira pessoa, o jogador vê o mundo do jogo através dos olhos do PC; exemplos seriam Myst ou Quake. Já com os jogos em terceira pessoa, o jogador pode ver o PC enquanto o move pelo mundo do jogo; exemplos seriam Kings Quest ou Tomb Raider.

Os jogos em primeira pessoa costumam ser estilizados para "ser" o jogador, como se o jogador fosse injetado no mundo do jogo. Alguns jogos mudam de um lado para o outro, por exemplo, Tex Murphy, Under a Killing Moon, entre outros, que usam um ponto de vista em primeira pessoa para a jogabilidade, mas usam uma visão de terceira pessoa para as cut-scenes (tipo de filme sequências não interativas) (MERETZKY, 2001).

3. Balanceamento e Teoria do Flow

Um aspecto importante a ser entendido como Game Designer é justamente sobre o balanceamento e a teoria do Flow.



De acordo com MANDRYKA (2015), o balanceamento (ou equilíbrio do jogo) é fundamental para o design. Encontrar o valor exato de dano para uma arma ou a altura correta para o salto de um personagem é emocionante para os designers de jogos, pois é o único momento em que podemos ver imediatamente o impacto das nossas decisões.

MANDRYKA (2015) apresenta que a noção mais importante é que os elementos de um jogo não fazem sentido isoladamente, pois o jogador nunca os encontrará no vácuo. Uma habilidade sempre será confrontada por obstáculos. Para que a jogabilidade seja boa, as ferramentas do jogador devem parecer adaptadas aos desafios que ajudam a superar. Por exemplo, o primeiro nível de Super Mario Bros propõe obstáculos exatamente iguais ao salto de Mario, em altura e comprimento. Isso ensina ao jogador os parâmetros da habilidade principal e permite avaliar claramente as opções de navegação em cada nível.

Os jogos são sistemas de elementos em interação, e uma dinâmica sempre emerge do conjunto. Como você deseja oferecer aos jogadores uma experiência perfeita interagindo com a dinâmica do jogo, você deve decidir primeiro e, em seguida, usar esse objetivo para avaliar seu esforço de equilíbrio.

É papel do design determinar essas interações e do balanceamento do jogo definir parâmetros para que as coisas se desenrolem conforme desejado. Outra forma de tornar uma ferramenta especialmente adaptada a uma situação é torná-la muito mais eficiente em relação às outras (MANDRYKA, 2015).

A partir desse contexto, segundo MICHAILIDIS et. al. (2018), a Teoria do Flow é definida como o estado de espírito que mantém uma pessoa focada em uma atividade. Como Game Designer, esse é um dos nossos muitos

objetivos. Você deve manter a atenção do jogador aperfeiçoando o canal de fluxo, caso contrário, os jogadores mudarão para outra atividade.

Quando as habilidades do jogo aumentam mais lentamente do que a dificuldade dos desafios, o fluxo do jogo cria uma sensação de ansiedade nos jogadores. Se o jogador estiver muito ansioso ou entediado, isso o deixará frustrado. Jogadores frustrados não continuarão jogando seu jogo. Digamos que o objetivo do jogador seja lutar contra 10 inimigos usando uma espada mágica. O desafio é lutar contra os inimigos, e a habilidade é usar a espada que foi dada ao jogador. Após um certo tempo, essa abordagem também começaria a entediar o jogador.

Uma vez que a mecânica principal do jogo é aquela com a qual o jogador mais interage, você deve encontrar maneiras de mantê-la interessante. A solução recomendada para esse problema é chamada de “Método de Oscilação”. Trata-se de uma série de situações de “tensão e relaxamento” dentro do jogo para manter as coisas interessantes para o jogador (MICHAILIDIS et. al., 2018).

O método de oscilação segue uma regra básica de design de nível: nunca dê a um jogador uma nova habilidade sem ensiná-lo ou permitir que ele se ajuste a ela. Você faz isso dando ao jogador uma nova habilidade ou arma e, em seguida, diminui intencionalmente a dificuldade dos inimigos. Depois de ter certeza de que os jogadores estão confortáveis com suas novas habilidades, você aumenta a dificuldade dos inimigos para, posteriormente, diminuí-la novamente. Isso é o que significa “tensionar e liberar” porque a situação é fácil, depois difícil e depois fácil novamente.

Assim que o jogador concluir uma tarefa que exige mais habilidade de sua parte, é recomendável que você recompense os jogadores posteriormente. Portanto, usando o mesmo exemplo, após o jogador derrotar os inimigos com quatro golpes cada, é possível presenteá-lo com um escudo e diminuir a dificuldade dos inimigos.

Segundo MICHAILIDIS et. al. (2018), usando o método de Oscilação e Recompensa, criar níveis para o seu jogo se tornaria um pouco mais fácil. É importante obter um protótipo de trabalho feito rapidamente. Isso é para que você possa testar a mecânica principal. Para não retardar esse processo, o método de oscilação deve ser implementado após a conclusão do protótipo de trabalho e você tem certeza de que a mecânica será divertida.

Uma maneira de fazer isso é escrever uma lista de desafios que você deseja que o jogador supere no jogo. Em seguida, anote as habilidades que serão necessárias para concluir esses desafios. Não se preocupe se o jogo é muito fácil ou muito difícil. Depois de ter todos os desafios e habilidades do jogo do jeito que você gosta, volte e ajuste as áreas usando o método de oscilação e recompensa.

Então, usando nosso exemplo de espada mágica, para fins de prototipagem, apenas colocaríamos os inimigos no jogo e o jogador seria capaz de acertá-los uma vez para derrotá-los. Assim que tivermos certeza de que este é o jogo que buscamos, voltamos e adicionamos a dificuldade dos desafios: este conjunto de inimigos requer dois golpes, o próximo conjunto requer 4 e, finalmente, dois golpes novamente enquanto recompensando o jogador com um novo escudo para o próximo desafio: inimigos mais fortes com armas (MICHAILIDIS et. al., 2018).

Portanto, observamos que o método de oscilação pode ajudar muito quando se trata de projetar níveis e adicionar emoção ao jogo.

Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no processo de aprimoramentos do processo de desenvolvimento de jogos digitais e concepção de sua gameplay, sugiro a leitura do trabalho acadêmico intitulado "**Como a indústria brasileira de jogos digitais pode passar de fase**" (MELLO e ZENDRON, 2015) – disponível no Google Acadêmico. O trabalho apresenta que os jogos digitais são inovadores e criam ativos intangíveis que podem gerar receita. Além disso, a capacidade de gerar inovações vai mais longe no campo dos jogos digitais e muitas vezes beneficia outras áreas e atividades econômicas. Com o reconhecimento da importância dos jogos digitais por diversos governos, como Canadá, Estados Unidos, França, Inglaterra, Coreia do Sul, China e Austrália são aplicados diversos mecanismos de políticas públicas para promover o seu desenvolvimento. Nesse contexto, vale ressaltar o entendimento do jogo como ferramenta que agrega vastas possibilidades para aplicações socialmente interessantes, por exemplo, na saúde e na educação.

Referência Bibliográfica

ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2014.

FABRICATORE, C. **Gameplay And Game Mechanics Design: A Key To Quality In Videogames**. OECD-CERI Expert Meeting on Videogames and Education, 2007. Disponível em: < https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf >. **(Acesso em 04/07/2023)**

MANDRYKA, A. **Tips on Game Balancing**. London, 2015. Disponível em: < https://www.gamedeveloper.com/design/tips-on-game-balancing >. **(Acesso em 04/07/2023)**

MERETZKY, S. **Building Character: An Analysis of Character Creation**. London, 2001. Disponível em: < https://www.gamedeveloper.com/design/building-character-an-analysis-of-character-creation >. **(Acesso em 04/07/2023)**

MICHAILIDIS, L.; BALLESTER, E. B.; HE, X. **Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge**. Bournemouth Univers 2018. Disponível em: < https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.01682/full >. **(Acesso em 04/07/2023)**

WIBBU. **The Importance Of Narrative In Video Games**. Edtech and Language Learning, 2017. Disponível em: < https://medium.com/edtech-in-language-learning/the-importance-of-narrative-in-video-games-4a879fb01fe8#:~:text=A%20video%20game's%20narrative%20is,is%20part%20of%20the%20story >. **(Acesso em 04/07/2023)**

Atividade Prática 15 - Aprimoramentos de Gameplay

Título da Prática: Análise de personagens

Objetivos: Analisar o processo de criação e concepção de personagens de jogos digitais.

Materiais, Métodos e Ferramentas: Browser (navegador) e ferramenta de edição de textos.

Atividade Prática

Roteiro

1º. Passo) Leia atentamente o texto:

A arte conceitual do personagem é a criação de todo um conceito, estilo e arte de um personagem que ainda não existe. Para construir uma arte conceitual de design, o artista precisa capturar a essência de um personagem por meio da arte conceitual, incluindo seus traços de personalidade, antecedentes e muito mais.

Normalmente, os jogos digitais giram em torno dos personagens jogáveis. Isso dá certas especificidades e importância ao desenvolvimento conceito de personagem de videogame. É um assunto amplo e popular, já que o processo de produção de um personagem envolve diversas áreas de especialização.

Projetar a arte conceitual do personagem tem um fluxo de trabalho semelhante, independentemente do jogo: começa com a geração de ideias, pesquisa e rascunho do personagem. Para desenvolver um conceito de personagem, um artista geralmente começa com um ***moodboard*** para ajudar no processo de design, depois prepara vários esboços para o cliente escolher e, uma vez que o personagem tenha um design, o artista começa a trabalhar nas cores e fazendo todo o resto do conceito necessário, como ângulos diferentes, folha de movimento para ajudar o animador a capturar o tema e a personalidade do personagem. Depois disso, o personagem é modelado, manipulado e animado.

Criar conceitos de personagem para um jogo pode parecer uma tarefa assustadora. No entanto, ao tentar dividir o processo criativo, é possível encontrar vários aspectos-chave que ajudam a desenhar a arte conceitual de um personagem:

- História.
- Silhueta.
- Harmonia de cores e composição.
- Acentos.
- Impacto emocional.

2º. Passo) Acesse uma plataforma de vídeo como o Youtube e assista a gameplay da série "The Legend of Zelda" e observe a relação e interação dos personagens Link e Zelda.

De acordo com HUSTON (2023), Link e Zelda são um dos casais favoritos dos fãs da Nintendo, ao lado de Mario e a Princesa Peach. Porém, Link e Zelda não são necessariamente um casal. Devido à forma como a reencarnação funciona em **The Legend of Zelda**, Link e Zelda naturalmente acabam com algumas dinâmicas diferentes, com cada jogo mudando seu relacionamento pela novidade.

Com tantos jogos para escolher e décadas de histórias para explorar, é difícil identificar exatamente o que define o relacionamento de Link e Zelda. Existem consistências e até mesmo alguns detalhes importantes que podem ajudá-lo a entender o ciclo de reencarnação deles. No entanto, é fácil deixar passar esses momentos em favor da narrativa mais aparente que ocorre em cada jogo. Isso não significa que esses momentos não estão lá. Eles podem parecer secretos, mas lançam uma quantidade considerável de luz sobre o relacionamento de Link e Zelda (HUSTON, 2023).

3º. Passo) Desenvolva um relatório técnico que aponte as características da personagem Link na série "The Legend of Zelda", suas evoluções e mudanças ao longo dos jogos.

Você deverá enviar o seu relatório técnico seguindo o formato ABNT contendo entre 1000 e 1500 caracteres (com espaços), desconsiderando as referências bibliográficas. Na montagem desse documento, será permitido a utilização de imagens, gráficos e demais elementos para facilitar a compreensão da sua ideia.

Para facilitar a construção desse documento, você poderá apresentar a resposta dos seguintes questionamentos ao personagem Link:

- Aponte algumas mudanças do Link ao longo dos jogos.

- Quais são as principais características de Link?



- Qual é a relação da personalidade de Link com a gameplay dos jogos da série?

- Quais são os traços de personalidade de Link?

Gabarito Atividade Prática

O significado do nome de Link é muito literal. Ele é o 'elo' entre os personagens que encontra em suas aventuras. O nome de Link faz dele um personagem que você pode projetar enquanto joga, experimentando The Legend of Zelda (tanto os próprios jogos quanto a lenda da princesa nas histórias dos jogos) como Link faz, por meio de suas ações.

O primeiro Link, aquele apresentado em The Legend of Zelda e The Adventure of Link, acaba interagindo com duas princesas separadas, ambas ainda Zeldas. A história de fundo de Zelda 2 explica que a Princesa Zelda original foi colocada para dormir por centenas de anos. O enredo do jogo envolve Link tentando acordar a princesa adormecida enquanto também tenta impedir o renascimento de Ganon. Com sucesso, Link consegue despertar a Zelda original, o que significa que ela agora coexiste com o Link que a salvou no primeiro jogo.

O valente protagonista da série Zelda é infamemente quieto, abandonando longas conversas em favor dos grunhidos e gritos de um espadachim no trabalho. Embora isso geralmente nos permita inserir nossas próprias características preferidas no herói Hyliano, existem alguns casos em que ele mostra seus próprios traços de caráter distintos.

De acordo com ABDERRAHMAN (2020), Link foi criado como um protagonista para o jogador se projetar. Ele é colocado em diferentes cenários e contextos, seja um menino da ilha com família ou um fazendeiro,

mas seu papel é sempre o mesmo. Ele é um personagem que se torna um herói ao longo de sua jornada que defende Hyrule. Ele viaja por mund navega oceanos, conquista masmorras, luta contra monstros e resolve quebra-cabeças. Ele é o único que sempre tem que "sujar as mãos".

Tudo faz parte do papel do herói escolhido, reencarnado em várias gerações. Ele é um humano normal de coração, mas o jogador o ajuda a alcançar seu destino predito. Ele realmente é um herói de coragem.

A partir desse contexto, ABDERRAHMAN (2020) apresenta que o Link precisa da ajuda de Zelda para acabar com o mal. Em Ocarina of Time, Zelda secretamente ajuda Link a encontrar todos os sábios enquanto se esconde de Ganondorf. Ela dá para Link a Flecha de Luz para enfraquecer Ganon, e ela usa os poderes da Triforce of Wisdom para ajudar Link a selar Ganondorf com o golpe final da Espada Mestra. Já em Breath of the Wild, ela passa 100 anos enfraquecendo Calamity Ganon com sua magia apenas para que Link possa chegar para terminar o trabalho.

Esse é o papel do herói e da princesa em The Legend of Zelda. Ambos estão reencarnados enquanto o tempo existir, sempre com o papel de defender Hyrule das forças malévolas. Cada um deles tem seus próprios papéis a cumprir, seja enfraquecer um vilão com magia ou limpar várias masmorras.

Referências Bibliográficas

HUSTON, G. **Legend Of Zelda: Everything You Need To Know About Link And Zelda's Relationship**. 2023. Disponível em: < https://www.thegamer.com/the-legend-of-zelda-triva-link-zelda-relationship/#the-skyward-sword-manga-rsquo-s-answer-to-link-and-zelda > **(Acesso em 05/07/2023)**

ABDERRAHMAN, N. **A History of Link Leading Up to Zelda: Breath of the Wild 2**. 2020. Disponível em: < https://gamerant.com/legend-zelda-breath-wild-2-li history/ >. **(Acesso em 05/07/2023)**



Ir para exercício